

東京，ソウル，上海におけるアニメーション産業の 集積メカニズムに関する地理学的研究

著者	山本 健太
学位授与機関	Tohoku University
学位授与番号	理博第2516号
URL	http://hdl.handle.net/10097/50794

氏名・（本籍）	やまもと けん た 山 本 健 太
学位の種類	博士（理 学）
学位記番号	理博第2516号
学位授与年月日	平成21年3月25日
学位授与の要件	学位規則第4条第1項該当
研究科，専攻	東北大学大学院理学研究科（博士課程）地学専攻
学位論文題目	東京，ソウル，上海におけるアニメーション産業の集積メカニズムに関する地理学的研究
論文審査委員	（主査） 教授 日 野 正 輝 教授 今 泉 俊 文 教授 荒 井 良 雄（東京大学） 准教授 上 田 元（環境科学研究科）

論文目次

第Ⅰ章 序論

Ⅱ コンテンツ産業の大都市集積に関する諸研究

Ⅲ 東京におけるアニメーション産業の集積

Ⅳ ソウルにおけるアニメーション産業の集積

Ⅴ 上海周辺地域におけるアニメーション産業の集積

Ⅵ 結論

論文内容要旨

Ⅰ 序論

近年，対事業所サービス業などの従来の大都市経済牽引産業が分散化の動きを見せている。それにも関わらず，大都市は国民経済，世界経済の両面において核心地域であり続けている。その理由は，①現代経済の牽引産業が相互補完的な分業関係を前提とし，多様な活動主体が近接の下での複雑なネットワークを形成すること，②大都市の都心地域に形成される，そのようなネットワークが世界経済の中にあって，独創的で発展的な文化のジェネレーターとして作用することにある。

大都市の文化創造機能を担う産業の1つであるコンテンツ産業は，グローバル化の進む現代にあって，多様なスケールでのネットワークからなる産業構造を構築している。それゆえ，当該産業の集積を理解するためには，各スケールにおける活動主体のネットワークが維持形成される現場を捉える必要がある。

そこで，本論文では，コンテンツ産業のひとつであるアニメーション産業を取り上げ，アニメーション産業の大都市集積のメカニズムについて明らかにすることを目的とする。アニメーション産業は日本にお

いては産業構造が成熟しつつある。生産の工程においては韓国および中国を中心としてアジア諸国との間に国際分業が進展するとともに、局地的な労働者のネットワークが発達している。当該産業の大都市への集積を理解するためには、国内市場によって産業が支えられている日本のみならず、国際分業下で発展している韓国および中国における集積の構造についても検討する必要がある。その上で、各国における集積の要因およびメカニズムを比較検討し、集積の一般性と地域性を析出することが求められる。

II コンテンツ産業の大都市集積に関する諸研究

文化産業論をはじめとするコンテンツ産業に関する研究を整理した結果、コンテンツ産業とは次のような産業群が該当する。すなわち、従来メディア産業として捉えられてきた産業の中で、情報の生産を担う産業である。また、製品が情報であるために、市場に現れるためには必ずいずれかのメディア（媒体）を経なければならぬ産業である。さらに、コンテンツの生産に関する特性として、グローバルからローカルに至るまで多様なスケールからなるネットワークが不可欠であることを指摘できる。

そこで、グローバルなネットワークの議論である国際分業に関する研究をみると、多国籍企業の立地戦略に焦点を当て、地域間の階層構造を前提とした経済体系が議論されている。特に近年では、都市間のネットワークについて注目した議論がなされている。

また、ローカルなネットワークの議論である産業集積論については、1980年代の柔軟な専門化論以降の議論において、地域内の中小企業の取引ネットワークの存在を前提とした議論が展開されている。そこでは、経済のグローバル化の中であって、ローカルに形成されるネットワークの重要性を指摘している。

これらの整理から本研究に求められる分析視座を導出すると、次の2点が挙げられる。①ローカルなネットワークの下での集積地区内における企業間取引関係および企業の生産活動を支える労働者の社会関係、また②グローバルなネットワークの下での企業の国際的な取引関係である。

III 東京におけるアニメーション産業の集積

日本においては、アニメーション産業は東京に著しく集中している。アニメーション産業の企業は、産業の窓口として産業内に仕事を分配する役割を担う「元請企業」と専門工程を担い、他制作企業から下請けをしている「工程受注企業」に大別される。制作企業の企業規模は一般に、中小零細である。企業間取引の特徴として、業界外のスポンサー企業との取引は中長期の取引が多く、契約内容を明文化する傾向にある。業界内取引は一般的に短納期であり、契約内容が明文化されない。業界内取引では、制作企業は取引先企業の技術力と支払いに対する信頼を通して取引の柔軟性を得ている。そのため、企業相互の信頼関係の構築が重要になっている。

労働者は正規従業員とフリーランサーからなる。労働者の大多数はフリーランサーである。また、労働者の供給は専門学校と業界内からの中途採用によってなされる。フリーランサーは専門技術を有するため就業をアニメーション制作業に依存しながらも、業界内では完全出来高給が一般的であり、不安定な就業状態におかれている。彼らは先輩の技術指導によって技術を習得し、仕事仲間から仕事の情報を得る。

このように、アニメーション産業の東京集積は、①相互の信頼関係に立脚した取引が可能となる同業他社の近接性、②柔軟性に富んだ専門的な労働者の確保と再生産が可能な労働市場、③スポンサーとなる周辺コンテンツ産業の集積、④新規労働者を供給する専門学校などの相互連関により維持されている。

IV ソウルにおけるアニメーション産業の集積

韓国における当該産業はソウルに集積し、日本および欧米制作企業からの受注業務が最大の売上額を占

める。産業構造は主要な市場によって異なる点が特徴的である。

日本を主要な取引国とする企業において、企業間取引は日本の特定制作企業との間に、相互の信頼関係を重視した固定的取引関係を構築している。企業は労働者をフリーランサーとして雇用することで、日本からの仕事の多寡や急なスケジュール変更に対応している。フリーランサーの仕事は所属する企業に依存する。新規参入者の経歴は多様である。彼らの多くは技術的に未熟な状態で参入し、専門的な技術は現場での社会関係によって獲得される。労働者がソウルにおいて仕事を継続する理由には、産業自体への近接性のほか、労働者間の社会関係を意識している。

一方で、欧米を主たる取引国とする企業や国内市場を指向する企業では、制作企業は多様な関連産業との間で取引をしている。また、取引に際し、企業の社会的信用を重視する。自社に対する信用は立地場所のネームバリューや生産量および資本の安定性によって評価されると考えている。制作企業は都心近隣にオフィスを構える。また、欧米を主たる取引国とする企業に雇用される労働者については、フリーランサーが多い。彼らは就業後の技術習得に際し、担当職種に応じて多様な機会を選択する。労働者の仕事については所属企業外からの受注もみられる。彼らもまた、ソウルにおいて仕事を継続する理由として当該産業への近接性および仕事仲間との社会関係を重視している。

V 上海周辺地域におけるアニメーション産業の集積

中国政府は国内市場育成のために規制および支援政策を実施している。上海周辺地域は中国国内におけるアニメーション産業の集積地になっている。

上海の制作企業は海外制作企業との関係の深い企業にあつては、上海を立地選択する理由に労働力や国際空港へのアクセスを重視している。また、小規模な企業を中心として、出身企業や仲間の企業との間に短時間での技術補完、労働力補完を目的とした取引関係を結んでいる。この取引関係では、取引上のリスクを回避するために相互の信頼関係が重視されている。上海企業労働者の提供する職種は多様である。労働者は制作企業との近接性、労働者同士の近接性を求めて上海において就業続けている。上海企業労働者は労働者の社会関係を利用して技術を習得し、制作企業に対して多様な技術を提供している。このような労働者によって構成される労働市場は、国内市場への進出を目指す企業、技術補完取引によって経営を安定させている企業にとって不可欠な存在である。

一方で上海地域の都市である無錫をみると、日本制作企業の生産部門を担うために設立された企業が確認された。それらの企業の立地理由は①上海浦東国際空港が利用可能な範囲内であること、②無錫政府による優遇措置が存在すること、③労働の規制条件が上海と比較して緩いこと、④安価で大量の労働力が存在することであった。制作企業の受注する工程を反映して、無錫制作企業の労働者は技術を生産部門に特化させる傾向にある。労働者の技術習得については、現場での労働者間の社会関係によって達成する。

VI 結論

ここまでの検討結果を踏まえて、アニメーション産業の集積を促す一般性として、次の3点を指摘できる。①主要顧客となる関連コンテンツ産業の地域的な集中、②同業他社との短時間かつ柔軟な取引、③柔軟かつ専門的な労働力を再生産する構造である。アニメーション制作企業の主要顧客は、テレビ局やゲーム制作企業をはじめとした関連コンテンツ産業企業である。関連コンテンツ産業は大都市に集積している。制作企業は製品の性質やスケジュールに応じて、取引先を短時間かつ柔軟に選択することが求められる。この点から企業は同業他社との近接性を重視し、集積している。同業他社との短時間かつ柔軟性を伴う相互補完的な分業関係を成立させているのは、制作企業間の信頼関係に裏打ちされた、取引慣習である。制

作企業は多くの専門的な技術を提供する労働市場を求めて集積する。地域内において労働力の再生産を可能にしているのは労働者間の社会関係である。大都市内には様々な専門的な技術を持った労働力を再生産する構造が存在する。

また、各都市の集積には地域性が伴う。東京の地域性として、国内市場の規模が大きいことを指摘できる。また、新規労働力を東京に押し出す機関として専門学校がある。ソウルおよび上海の地域性として、産業が海外市場によって支えられている点がある。ソウル、上海においては海外企業との取引機会、時間的近接性が求められる。それは国際空港を利用することで達成されている。上海の場合、さらに政治的な要素が挙げられる。政府によるコントロールが存在する中であっても、制作企業は外部経済の利益を求めて上海を立地選択している。無錫における集積は、海外取引への依存、政治的な規制といった2つの地域性の上に成立した特殊な事例である。

このように、東京、ソウル、上海にみられるアニメーション産業の集積は、一般性と地域性の相互作用からなるメカニズムによって維持、強化されている。

論文審査の結果の要旨

山本健太提出の論文は、脱工業化した先進国の大都市経済において今後の牽引産業として注目されるコンテンツ産業の大都市集積のメカニズムの解明を目指して、アニメーション産業の生産過程における企業間取引と労働市場に焦点を当てて実証研究を試みたものである。同時に、当該産業においては国際分業が進んでいることから、当該産業のアジアの集積地である東京、ソウル、上海の3都市のアニメーション産業の集積を国際分業によって関連づけて比較検討した。本論文を先行研究と対比して評価すると、集積の分析に賃金水準だけに還元できない当該産業分野に特有の労働力供給に注目した点および国際分業の観点に立ってアジアの集積地を比較分析し、集積要因の一般性と地域性を検討した点がオリジナリティとして評価できる。

主な研究成果は、まず東京におけるアニメーション制作企業の企業間取引の特徴として、制作企業には製品の性質やスケジュールに応じて、取引先を短時間かつ柔軟に選択することが求められる結果、集積によって同業他社との短時間かつ柔軟性を伴う相互補完関係を可能にしていること、および制作企業間の信頼関係に裏打ちされた取引慣習が重要な要素になっている点を明らかにした点にある。同時に、制作企業は多くの専門的な技術を提供する労働市場を求めること、また、大都市には様々な専門的な技術を持った労働力を再生産する社会関係と外部経済が存在することを労働者のアンケート調査などによって明らかにした点も注目される成果である。加えて、海外市場に依存したソウルおよび上海のアニメーション産業の特質として、海外企業との取引機会、時間的近接性が求められるが、それは国際空港を利用した緻密な配送システムなどによって達成されていることを明らかにした。上海の場合は、さらに政治的な要素が立地に影響していることを指摘した。これらの研究成果はいずれもコンテンツ産業の大都市集積の今後を展望する上で貴重な知見を提供するものと言える。

以上の通り、山本健太提出の論文は都市経済地理学の発展に大きく貢献しうると高く評価できる。このことは著者が自立して研究活動を行うに必要な高度な研究能力と学識を有することを示している。したがって、山本健太提出の論文は、博士（理学）の学位論文として合格と認める。